

LE JEU

Le joueur contrôle un skateboard. L'objet du jeu est d'exécuter des tours de force et d'accumuler des points pour lesquels on obtient des tickets pour les parcs de patinage. Dans les parcs, vous participez aux compétitions pour les médailles et de l'argent en espèces. Vous pouvez utiliser l'argent pour acheter un meilleur équipement (par exemple des planches, souliers, genouillères, casques de protection) pour améliorer la performance du joueur.

CBM 64/128: Pour commencer le jeu, branchez le manche à balai et appuyez sur le bouton **FEU**.

SPECTRUM: Sélectionnez clavier ou manche à balai puis appuyez sur la touche une pour trois crédits.

AMSTRAD: Appuyez sur le bouton **FEU** pour commencer le jeu.

Vous patinerez alors autour de "SKATE CITY", visitant les quatre magasins et les quatre parcs. Il y a quatre parcs à "SKATE CITY" et chacun d'eux ne peut être visité qu'une seule fois à chaque niveau du jeu.

(Spectrum – Les emplacement de ces parcs sont indiqués sur une carte qui apparaîtra sur l'écran si vous passez au-dessus d'une case "carte". En activant le manche à balai, vous continuez le jeu). Les parcs sont Downhill, Jump, Ramp, et Slalom (Spectrum – Ceux-ci sont indiqués par les notations **D** – Downhill, **J** – Jump, **R** Ramp, **S** – Slalom).

Vous utilisez des tickets en visitant les parcs (au bas de l'écran CBM 64/128 ou sous le T sur l'écran Spectrum/Amstrad). Des tickets supplémentaires sont décernés à **5,000, 15,000, 25,000, 35,000** points etc. Les médailles sont remises pour une bonne performance dans les parcs avec des prix en argent en espèces et des points de bonus. Après la visite de chaque parc une feuille de situation indiquant les médailles décernées est affichée (Spectrum/Amstrad), de même que le gros score et les crédits restants (Spectrum). Un tableau de médailles est affiché (CBM 64/128).

SPECTRUM/AMSTRAD SEULEMENT: Quand vous êtes près d'un magasin, une icône à droite de l'écran clignote en alternance avec le prix. Ces icônes représentent des casques, des chaussures, des skateboards et des genouillères. Le niveau d'équipement est indiqué le long de l'icône appropriée. En approchant du comptoir à l'endroit approprié, vous aurez soit un message "SALE" (Vente) soit un message "NO SALE" (Pas de vente).

CBM 64/128 SEULEMENT: Il y a quatre magasins qui vendent des planches, des casques, des genouillères et des souliers. Les magasins affichent le prix des marchandises qu'ils vendent. L'approche du comptoir à l'endroit correct entraînera une vente si vous avez assez d'argent.

Si un achat est réussi, le coût est déduit de l'argent du joueur (affichage indiqué par le signe \$).

Des points de bonus sont donnés pour chaque montant en espèces qui reste à la fin du jeu.

CBM 64/128: Si le joueur n'entre pas dans un parc dans le temps limite affiché sur le chrono de la barre, il est pourchassé par des abeilles géantes. Celles-ci deviennent plus dangereuses si le joueur n'entre pas dans un parc rapidement. Le joueur doit éviter le contact avec les autres caractères qui apparaissent sur l'écran.

SPECTRUM/AMSTRAD: Si le joueur n'entre pas dans un parc dans le temps limite affiché sur le chrono de la barre, il est pourchassé par des abeilles géantes. Celles-ci deviennent plus dangereuses et se transforment en divers objets si le joueur

n'entre pas dans un parc rapidement. Des points supplémentaires peuvent être gagnés en passant au-dessus de certains emplacements cachés.

Des billets de Dollars peuvent être ramassés sur la route. Le joueur devrait éviter le contact avec les autres caractères qui apparaissent sur l'écran.

CBM 64/128/AMSTRAD: L'accélération augmente avec l'amélioration des niveaux d'équipement. En appuyant sur le bouton **FEU**, vous faites sauter le patineur. Le patineur peut se tortiller et exécuter des tours pendant qu'il saute.

LES COMMANDES DE CLAVIER

CBM 64/128: ESPACE – pause, **F1** – permutation de musique en/hors fonction.

SPECTRUM: **Q** – tournez dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre. **W** – Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. **J** – Sautez, **K** – tirez, **L** – stop. Les touches de rotation **Q** et **W** sont utilisées pour sélectionner la direction. En appuyant sur **K** vous faites tourner le joueur. **P** – Pause, **C** – Couleur d'écran. **X** – Sortie de Skate City à début.

AMSTRAD: **A** – Gauche, **D** – Droite, **W** – Haut, **X** – Bas, **S** – Feu, **P** – Pause, **M** – Musique en/hors fonction.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps, appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

CBM 64/128 DISQUE: Tapez **LOAD""**, **8,1** et appuyez sur **RETURN**.

SPECTRUM CASSETTE: Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

AMSTRAD CASSETTE: Appuyez sur les touches **CTRL** et **SMALL ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

AMSTRAD DISQUE: Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

UTILISATEURS DE CASSETTES

Sur la face 2 de chaque cassette est inclus un enregistrement de la bande de musique originale de la machine à sous. Chargez le jeu comme indiqué dans les instructions. Une fois le jeu complètement chargé, enlever la cassette et placez-la dans votre enregistreur HiFi. Rebobinez la bande jusqu'au début sur la face 2. Arrêtez la musique si cela s'applique à votre programme et augmentez le son de votre HiFi. Vous ressentirez alors toute l'atmosphère des arcades avec la réalité lumineuse qui fera de ce jeu une expérience captivante.

UTILISATEURS DE DISQUES

Dans cette emballage est inclu un enregistrement sur cassette de la bande de musique originale de la machine à sous. Chargez le jeu suivant les instructions et introduisez la cassette dans votre HiFi. Une fois le programme chargé et que vous êtes prêt à jouer, coupez la musique. Augmentez le volume de votre HiFi et appuyez sur **PLAY**. Vous ressentirez alors toute l'atmosphère des arcades avec la réalité lumineuse qui fera de ce jeu une expérience captivante.

DAS SPIEL

Der Spieler steuert einen Skateboard-Fahrer. Den Inhalt des Spieles ist, Sammelpunkte für Stunts zu erlangen, für die man Karten für den Skate-Park erhält. In den Parks nehmen Sie an Wettkämpfen teil, um Medaillen und Bargeld zu gewinnen. Das Geld kann dafür genutzt werden, eine bessere Ausrüstung zu erwerben (z.D. Skateboards, Schuhe, Schoner, Schutzhelme), was die Leistung des Spielers verbessert.

BEI CBM 64/128: beginnen Sie das Spiel folgendermaßen: Schließen Sie den Joystick an das Gerät an und drücken Sie den **FEUERKNOPF**.

BEI SPECTRUM: Wählen Sie entweder die Tastatur oder den Joystick und drücken Sie dann Knopf Eins für ein Guthaben von drei.

BEI SCHNEIDER: Drücken Sie auf **FEUER**. Dann fahren Sie durch Skate-City und besuchen die vier Geschäfte und vier Parks. Jeder der vier Parks kann jeweils nur einmal pro Spielebene besucht werden.

(Spectrum – Die jeweiligen Standorte sind auf einer Karte angezeigt, die auf dem Bildschirm erscheint, wenn Sie zu einem Kartenviereck gelangen. Die Betätigung des Joysticks setzt das Spiel fort.) Die Parks heißen Downhill, Jump, Ramp und Slalom (Spectrum – diese sind durch folgende Symbole gekennzeichnet: **D** – Downhill, **J** – Jump, **R** – Ramp, **S** – Slalom).

Die Karten werden für den Besuch der Parks benutzt (unten am CBM 64/128 Bildschirm oder unter T bei den Bildschirmen Spectrum/Schneider). Extra Karten können bei **5,000, 15,000, 25,000, 35,000, etc.** Punkten gewonnen werden. Medaillen mit Geldgewinnen und Bonuspunkten werden für gute Vorführungen in den Parks vergeben. Nach jedem Parkbesuch wird der derzeitige Spielstand mit den errungenen Medaillen eingeblendet (Spectrum/Schneider), sowie Punktestand und verbleibende Guthaben (Spectrum). Eine Medaillentafel wird angezeigt (CBM 64/128).

NUR SPECTRUM/SCHNEIDER: Wenn in der Nachbarschaft eines Ladens ein Symbol am rechten Bildschirmrand erscheint, leuchtet es wechselweise mit dem Preis auf. Diese Symbole stellen Helme, Schuhe, Skateboards und Schoner dar. Der Stand der Ausrüstung ist auf der Seite des entsprechenden Symbols angegeben. Das Zugehen auf eine Kasse, an richtiger Stelle, löst entweder ein "VERKAUF" oder "KEIN VERKAUF" Signal aus.

BETRIFFT NUR CBM 64/128: Es gibt vier Läden, die Skateboards, Helme, Schoner, und Schuhe verkaufen. Die Läden zeigen die Preise der Gegenstände, die sie verkaufen, an. Wenn Sie an der korrekten Stelle auf die Kasse zugehen, können Sie etwas kaufen falls Sie genügend Geld haben.

Wenn ein Verkauf erfolgt ist, wird das Geld vom Spieler abgezogen (wird durch \$ Symbol angezeigt).

Bonuspunkte werden für verbleibendes Bargeld am Ende des Spieles vergeben.

CBM 64/128: Wenn der Spieler nicht innerhalb der Zeit, die auf der Zeitanzeige angegeben ist, den Park betritt, wird er von Killerbienen verfolgt. Diese werden gefährlicher, wenn der Spieler den Park nicht schnell genug betritt. Der Spieler sollte den Kontakt mit anderen Figuren auf dem Bildschirm vermeiden.

SPECTRUM/SCHNEIDER: Wenn der Spieler nicht innerhalb der Zeitspanne den Park betritt, die auf dem Zeitanzeiger angegeben ist, wird er von Killerbienen verfolgt. Diese werden gefährlicher, wenn der Spieler den Park nicht schnell genug betritt, indem sie

sich in andere Wesen verwandeln. Extra Punkte können erreicht werden, wenn man bestimmte versteckte Orte überquert.

Dollar Scheine auf der Straße können aufgesammelt werden. Der Spieler sollte den Kontakt mit anderen Figuren auf dem Bildschirm vermeiden.

CBM 64/128/SCHNEIDER: Die Beschleunigung wächst so wie sich das Ausrüstungsniveau verbessert. Das Drücken des **FEUERKNOPFES** veranlaßt den Skateboardfahrer zu springen. Er kann sich während des Springens drehen und Kunststücke vollbringen.

STEUERUNG DER TASTATUR

CBM 64/128: RAUM – Pause, **F1** – Musik an- oder ausschalten.

SPECTRUM: Q – Drehen Sie dem Uhrzeigersinn entgegen, **W** – Drehen Sie im Uhrzeigersinn, **I** – Springen, **K** – Treten, **L** – Stop. Die drehbaren Tasten **Q** und **W** werden für die Richtungswahl benutzt. Das Drücken von **K** bewirkt das Ausschalten des Spielers. **P** – Pause, **C** – Bildschirmfarbe, **X** – verlassen von Skate City um anzufangen.

SCHNEIDER: A – Links, **D** – Rechts, **W** – Nach oben, **X** – Nach unten, **S** – Feuer, **P** – Pause, **M** – Musik an/aus.

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE: Drücken Sie die **SHIFT** und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig, drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder.

CBM 64/128 DISKETTE: Tippen Sie **LOAD""**, **8,1** und drücken Sie **RETURN**.

SPECTRUM KASSETTE: Tippen Sie **LOAD""** und drücken Sie **ENTER**. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder.

SCHNEIDER KASSETTE: Drücken Sie die **CTRL** und **SMALL ENTER**-Tasten. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder.

SCHNEIDER DISKETTE: Tippen Sie **RUN "DISK** und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel wird sich automatisch aufladen und ablaufen.

KASSETTENBENUTZER

Jede Kassette enthält auf Seite 2 eine Aufnahme des Originaltones eines Münzzählers. Laden Sie das Spiel nach Anweisung auf und, wenn es völlig aufgeladen ist, entfernen Sie die Kassette und legen Sie sie in Ihr HiFi Gerät ein. Spulen Sie Seite 2 des Bandes ganz zurück. Schalten Sie die Musik aus und drehen Sie, wenn es in Ihr Programm paßt, die Lautstärke der HiFi Anlage auf. Dann werden Sie die lebensnahe Atmosphäre mit ihrer faszinierenden Echtheit erleben, was dieses Spiel zu einem absolut fesselnden Ereignis macht.

DISKETTENBENUTZER

Diese Packung enthält den Originalton der Münzmaschine. Laden Sie das Spiel der Anweisung gemäß auf und legen Sie die Kassette in Ihr HiFi Gerät ein. Wenn Sie das Programm aufgeladen haben und Sie zum Spielen bereit sind, schalten Sie die Musik aus. Drehen Sie die Lautstärke Ihrer HiFi Anlage auf und drücken Sie auf **PLAY**. Auf diese Weise werden Sie die lebensnahe Atmosphäre mit ihrer faszinierenden Echtheit erleben, was dieses Spiel zu einem absolut fesselnden Ereignis macht.